

**PENERAPAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE*
MODEL (TAM) UNTUK MENGETAHUI TINGKAT
PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI *SVOD VIDIO***

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana**



Oleh

Kumara Aditya Ramadhan

NIM. 09031382025144

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

MEI 2024

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* UNTUK
MENGETAHUI TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI *SVOD* VIDIO**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi

Sistem Informasi S1

Oleh :

Kumara Aditya Ramadhan

09031382025144

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T
NIP. 19791020201021003**

**Palembang, 17 Mei 2024
Pembimbing,**



**Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
NIP. 198305132023212026**

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kumara Aditya Ramadhan
NIM : 09031382025144
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)*
Untuk Mengetahui Tingkat Penerimaan Pengguna
Aplikasi *SVOD* Vidio

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 10%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 17 Mei 2024



Kumara Aditya Ramadhan
NIM. 09031382025156

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima/*accepted* di Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis (JTEKSIS) Sinta 4 pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 26 Maret 2024
Nama : Kumara Aditya Ramadhan
NIM : 09031382025144
Judul : Penerapan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)*
Untuk Mengetahui Tingkat Penerimaan Pengguna
Aplikasi *SVOD Vidio*


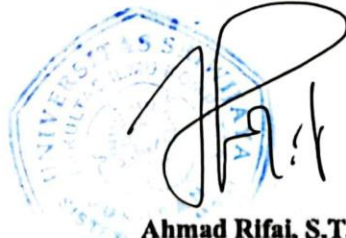
Tim Pembimbing :

1. Pembimbing : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Ahmad Rifai, S.T., M.T
NIP. 19791020201021003

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Never give up control, live life on your own terms.”

(Walter Hartwell White Sr.)

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Diri saya sendiri yang telah berjuang untuk melalui masa perkuliahan dari awal
hingga akhir.

Dan kepada Allah SWT yang telah menjadi tempat untuk menyampaikan keluh
kesah dan menjadi pertolongan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Serta kepada keluarga saya, bapak, ibu, adik yang telah memberi segala bantuan,
semangat dan doa bagi saya. Dan juga teman-teman dan sahabat seperjuangan
saya yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Dan almamater
kebanggaanku Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur marilah kita haturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Penerapan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* Untuk Mengetahui Tingkat Penerimaan Pengguna Aplikasi *SVOD Vidio*” dengan lancar dan tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan selama pelaksanaan pengerjaan tugas akhir ini, diantaranya :

1. Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan saudara tercinta yang memberikan doa dan dukungan baik moral ataupun material kepada penulis untuk selalu berusaha agar mendapatkan hasil yang terbaik.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan kemudahan proses pelaksanaan tugas akhir.
5. Ibu Allsela Meiriza, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah mendukung, membimbing, serta memberikan saran serta bantuan yang terbaik kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Ir. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc., M.M. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dari semester awal hingga akhir.

7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis selama perkuliahan sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
8. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu/memberikan informasi dan kemudahan dalam proses administrasi sehingga penulis dapat menjalani proses pengerjaan tugas akhir dengan lancar.
9. Mulyadi, Muhammad Iqbal Wahyudi, dan Muhammad Ariel Pratama sebagai teman seperjuangan bimbingan Ibu Allsela yang telah banyak membantu dan saling mendukung penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir selama ini.
10. Serta seluruh teman-teman dan sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Selama proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi para pembaca. Wassalaamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, 17 Mei 2024

Penulis,



Kumara Aditya Ramadhan
NIM. 09031382025156

**PENERAPAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)*
UNTUK MENGETAHUI TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNA
APLIKASI *SVOD* VIDIO**

Oleh

Kumara Aditya Ramadhan

09031382025144

ABSTRAK

Vidio merupakan sebuah layanan *Subscription video-on-demand (SVOD)* yang memberikan layanan *streaming video*. Berdasarkan ulasan aplikasi Vidio, diketahui banyak ulasan yang negatif dan rendah terkait layanan yang diberikan membuat penerimaan dan kepuasan pengguna berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna dengan mengukur korelasi antara beberapa variabel. Metode yang akan digunakan adalah *Technology Acceptance Model* dengan mengukur variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *behavioral intention to use*, *attitude toward using*, dan *actual use* dengan uji hipotesis. Penelitian dilakukan terhadap 100 orang penduduk kota Palembang. Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat hubungan korelasi positif yang sangat kuat antara *attitude toward using* dan *behavioral intention to use*. Selain itu terdapat hubungan korelasi positif yang kuat antara variabel *perceived usefulness* dan variabel lainnya kecuali *actual use*. Secara keseluruhan dari hasil yang didapat, dalam penerimaan pengguna aplikasi Vidio masing-masing variabel berpengaruh signifikan dan positif pada penelitian ini.

Kata Kunci : *TAM*, Vidio, Layanan *Streaming*, Penerimaan Pengguna

***APPLICATION OF THE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)
METHOD TO DETERMINE THE LEVEL OF USER ACCEPTANCE OF
THE SVOD VIDIO APPLICATION***

By

Kumara Aditya Ramadhan

09031382025144

ABSTRACT

Vidio is a Subscription video-on-demand (SVOD) platform offering video streaming services. Based on reviews of the Vidio application, it is known that many negative and low reviews related to the services provided have reduced in satisfaction and user acceptance. The aim of this study is to ascertain the extent of user acceptance by measuring the correlation between several variables. The approach to be utilized is Technology Acceptance Model by measuring the variables of perceived ease of use, perceived usefulness, behavioral intention to use, attitude towards using, and actual use with hypothesis test. The research was conducted on 100 Palembang city residents. Based on this research, there is a very strong positive correlation relationship between attitude towards using and behavioural intention to use. In addition, there is a strong positive correlation between the perceived usefulness variable and other variables except actual use. Overall from the results obtained, in the acceptance of users of the Vidio application, variable exhibits a notable and positive impact on this research.

Keywords : TAM, Vidio, Streaming Services, User Acceptance

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Vidio.....	7
2.1.1 Tampilan Aplikasi Vidio.....	8
2.2 <i>Video Streaming</i>	13
2.3 <i>SVOD</i>	14
2.4 <i>Technology Acceptance Model</i>	15
2.5 Aplikasi	17
2.6 Penelitian Sebelumnya	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Tahapan Penelitian	20
3.3 Identifikasi Masalah	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data	21
3.4.1 Kuesioner	21

3.4.2	Studi Kepustakaan.....	21
3.4.3	Observasi.....	21
3.5	Penyusunan Kuesioner	22
3.5.1	Instrumen Penelitian.....	22
3.5.2	Skala Pengukuran.....	24
3.5.3	Populasi dan Sampel	24
3.6	Hipotesis penelitian	26
3.7	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	26
3.7.1	Uji Validitas	27
3.7.2	Uji Reliabilitas	27
3.8	Analisis dan Pembahasan	27
3.9	Pengambilan Kesimpulan dan Saran	28
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1	Hasil Analisa Demografi	29
4.1.1	Jenis Kelamin	29
4.1.2	Usia	30
4.1.3	Intensitas Penggunaan Aplikasi Vidio	30
4.1.4	Total Lama Penggunaan Aplikasi Vidio.....	31
4.2	Analisis Data Kuantitatif	32
4.2.1	Uji Validitas	32
4.2.2	Uji Reliabilitas	33
4.3	Hasil Uji Hipotesis	33
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
	DAFTAR PUSTAKA	38
	DAFTAR LAMPIRAN	A-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Survei <i>Populix</i> (2022).....	1
Gambar 1. 2 Survei <i>Populix</i> (2022).....	2
Gambar 1. 3 Ulasan Aplikasi Vidio <i>Google Play Store</i>	3
Gambar 2. 1 Logo Aplikasi Vidio	7
Gambar 2. 2 Menu Beranda.....	8
Gambar 2. 3 Menu Live.....	9
Gambar 2. 4 Menu Trending	10
Gambar 2. 5 Deskripsi Video	11
Gambar 2. 6 Profil Akun Dan Pengaturan.....	12
Gambar 2. 7 Menu Langganan	13
Gambar 2. 8 Model Basis <i>Technology Acceptance Model</i>	16
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian	20
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	29
Gambar 4. 2 Diagram Usia Responden	30
Gambar 4. 3 Diagram Intensitas Penggunaan Aplikasi Vidio.....	31
Gambar 4. 4 Diagram Total Penggunaan Aplikasi Vidio.....	31
Gambar 4. 5 Model Hasil Uji Hipotesis	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian (kuesioner).....	22
Tabel 3. 2 Skala Likert	24
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas	32
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas	33
Tabel 4. 3 Hasil Analisa Korelasi.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

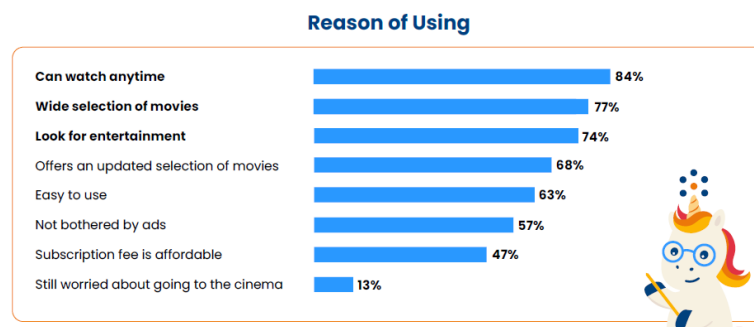
Lampiran 1 Kuesioner	A-1
Lampiran 2 Validiasi Kuesioner	B-1
Lampiran 3 Hasil Kuesioner	C-1
Lampiran 4 Data Responden	D-1
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas menggunakan SPSS	E-1
Lampiran 6 Hasil Analisa Korelasi menggunakan SPSS	F-1
Lampiran 7 <i>Screenshot</i> proses <i>Submission, In-Review, Accepted, Copyediting</i> dan <i>Published</i> Jurnal	G-1
Lampiran 8 LOA	H-1
Lampiran 9 Hasil Pengecekan Turnitin	I-1
Lampiran 10 Surat Pernyataan <i>Similarity</i>	J-1
Lampiran 11 Kartu Konsultasi Mahasiswa	K-1
Lampiran 12 Surat Kesediaan Membimbing	L-1
Lampiran 13 Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa	M-1
Lampiran 14 <i>Form Desk Evaluation</i>	N-1
Lampiran 15 Dokumentasi Penyebaran Kuesioner	O-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Azizah dan Andarini, (2023) digitalisasi atau dikenal juga era industri digital 4.0 terjadi secara periodik dan berpotensi memudahkan banyak individu untuk melakukan segala aspek aktivitas, termasuk dalam menjalankan bisnis, Penggunaan teknologi tidak lepas dari perkembangan dunia usaha, teknologi dapat membantu bisnis maju dan menawarkan peluang bagi pebisnis untuk menarik pelanggan. Sesuai dengan tingginya pertumbuhan penggunaan internet dalam konteks bisnis, internet dianggap sebagai bentuk media baru yang berperan sebagai alat penyebaran informasi. Dengan digitalisasi yang terjadi sangat cepat dan juga kebutuhan akan adanya suatu media hiburan, keberadaan aplikasi *video streaming* termasuk dalam media hiburan yang sangat populer dalam kalangan masyarakat Indonesia.

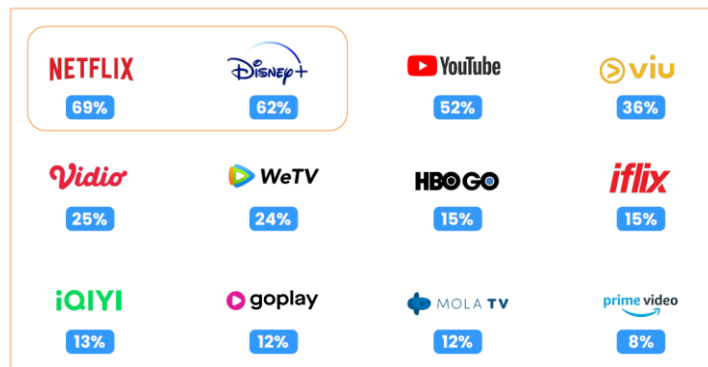


Gambar 1. 1 Survei *Populix* (2022)

Berdasarkan data di atas, diketahui alasan utama kenapa masyarakat menggunakan aplikasi *video streaming* berlangganan ialah karena dapat ditonton kapan saja dan memiliki banyak pilihan film yang dapat ditonton. Dengan

kepopuleran aplikasi *video streaming* ini mendatangkan peluang yang cukup besar bagi platform *SVOD* (*subscription video on demand*) oleh karena itu terjadi persaingan antar platform *SVOD* yang cukup ketat di Indonesia.

Salah satu platform *SVOD* tersedia dan dapat digunakan di Indonesia adalah Vidio, yang merupakan layanan *video streaming* berlangganan yang didirikan dan ditujukan untuk menjadi *YouTube* versi Indonesia (Mandiri, 2014). Vidio memberikan banyak jenis pilihan tontonan dari acara TV, *Sports*, *Original Series*, *Anime & Drama*, *Hollywood Movie* dan masih banyak lagi.



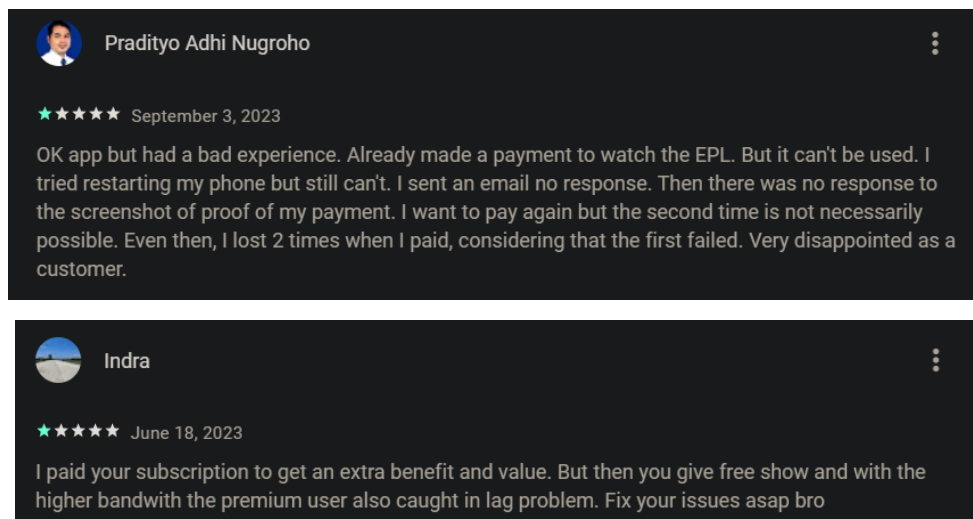
Gambar 1. 2 Survei *Populix* (2022)

Berdasarkan data yang di atas, diketahui bahwa platform *SVOD* yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia ialah Netflix, Disney+ dan YouTube. Sedangkan untuk Vidio berada pada posisi ke-5, dapat dilihat dari urutan posisi dan total persen untuk platform tersebut posisi Vidio cukup jauh jika dibandingkan dengan platform lainnya, terlebih platform Disney+ yang baru rilis pada tahun 2020 lalu berada pada posisi ke-2.

Dengan banyaknya pesaing baru serta pertumbuhan industri yang sangat cepat dan kemudahan pelanggan untuk berpindah, mengharuskan Vidio untuk menjalankan strategi yang tepat untuk menjaga dan meningkatkan jumlah

pelanggan, khususnya di Indonesia terhadap layanan platform mereka. Salah satu faktor terpenting dalam menghadapi kompetisi yang ketat pada industri untuk mempertahankan pelanggan lama atau menarik pelanggan baru adalah dengan memaksimalkan penerimaan pengguna, yang berarti bisnis atau layanan yang menggunakan teknologi informasi. Penerimaan pengguna sendiri mencakup dari layanan *e-tailing*, *customer support* dan jasa (Nasution et al., 2019).

Menurut Zhou et al. (2019) untuk platform *SVOD* di mana interaksi antara manusia dengan komputer sangat tinggi, kualitas layanan dalam sisi pengalaman menjadi hal yang sangat penting. Dewasa ini, variabel *user experience* menjadi komponen penting dalam interaksi antar pelanggan dengan perusahaan yang berbasis komputer, karena variabel tersebut berkaitan sangat erat dengan kualitas layanan. Maka untuk mengetahui kenapa platform Vidio ini kurang diminati dapat dilihat melalui pengalaman pengguna yang telah menggunakan Vidio melalui ulasan.



Gambar 1.3 Ulasan Aplikasi Vidio *Google Play Store*

Ulasan negatif mengenai *user experience* Vidio banyak ditemukan pada kolom ulasan Google Play Store seperti gambar di atas. Dapat dilihat salah satu pengguna merasa tidak puas karena meskipun mereka sudah berlangganan aplikasi masih mengalami banyak kendala dan tidak memberikan status berlangganan serta *benefit* yang seharusnya kepada pengguna. Dengan adanya ulasan negatif mengenai kualitas layanan dan *user experience* Vidio yang terjadi terus menerus, dikhawatirkan akan membawa dampak buruk bagi penerimaan dan loyalitas pelanggan.

Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengetahui tingkat penerimaan.. Metode *TAM* adalah suatu kerangka kerja yang dikembangkan untuk menganalisis dan memahami aspek yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap penggunaan teknologi komputer. Terdapat lima variabel dalam metode ini untuk mengukur tingkat penerimaan, yaitu persepsi kemudahan pemakaian (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*), persepsi perilaku ketika penggunaan (*attitude toward using*), dan persepsi penggunaan sesungguhnya (*actual use*). (Meha, 2019).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengangkat sebuah judul **“PENERAPAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* UNTUK MENGETAHUI TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI *SVOD VIDIO*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan peneliti kaji sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi Vidio ?
2. Bagaimana pengaruh setiap variabel *Technology Acceptance Model* terhadap tingkat penerimaan pengguna aplikasi Vidio ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan peneliti kaji sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi Vidio.
2. Untuk mengetahui pengaruh setiap variabel *Technology Acceptance Model* terhadap tingkat penerimaan pengguna aplikasi Vidio.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian Penerapan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* Untuk Mengetahui Tingkat Penerimaan Pengguna Aplikasi *SVOD* Vidio adakah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan atau saran untuk pihak pengembang aplikasi Vidio mengenai kualitas layanan agar dapat menjaga pelanggan untuk tetap menggunakan aplikasi dan dapat bersaing dengan aplikasi serupa lainnya.

2. Peneliti dapat memahami metode *Technology Acceptance Model (TAM)* dan menambah pengetahuan serta pengalaman.
3. Menjadi referensi untuk mahasiswa lainnya terkait penelitian dan pengembang aplikasi serupa.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mempersempit cakupan topik yang akan dibahas, penelitian ini menghadirkan batasan masalah yang melibatkan :

1. Penelitian ini akan fokus pada aplikasi Vidio sebagai objek penelitian.
2. Data diambil dari responden yang pernah menggunakan layanan aplikasi Vidio berdomisili Palembang.
3. Metode yang akan diterapkan pada penelitian adalah metode *Technology Acceptance Model*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadda, H. A., and Mahdi, H. S. (2021). "Measuring Students' Use of Zoom Application in Language Course Based on the Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Psycholinguist. Res.*, vol. 50, no. 4, pp. 883–900, doi: 10.1007/s10936-020-09752-1.
- Azizah, B. R. K., & Andarini, S. (2023). *Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Dan Social Influence Terhadap Intention To Use Layanan Video On Demand (Studi Pada Pengguna Aplikasi Netflix Di Kota Surabaya)*. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 4(4), 3678–3691. <https://doi.org/10.37385/msej.v4i4.1633>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. <https://www.jstor.org/stable/249008>
- Gunawan, F. *et al.* (2019). "Analysis of the Effects of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on Consumer Attitude and Their Impacts on Purchase Decision on PT Tokopedia In Jabodetabek," *European Journal of Business and Management Research*, vol. 4, no. 5, pp. 1–6, doi: 10.24018/ejbmr.2019.4.5.100.
- Handayani, S. W. *et al.* (2023). "Behavioral Intention To Use Flip. Id Oleh Perceived Ease Of Use Melalui Attitude Towards Using," *Maeswara: Jurnal Riset Ilmu Manajemen dan Kewirausahaan*, vol. 1, no. 5, [Online]. Available:<https://journal.arimbi.or.id/index.php/Maeswara/article/view/134%0Ahttps://journal.arimbi.or.id/index.php/Maeswara/article/download/134/121>
- Lobato, R. (2018). *Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix*. *Television and New Media*, 19(3), 241–256. <https://doi.org/10.1177/1527476417708245>
- Mandiri, A. (2014). *Vidio.com, Youtube-nya Indonesia*.
- Meha, R. H. (2019). Analisis kepuasan pengguna sistem informasi akademik di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/44270>
- Musdalifah, M., & Hadisaputro, E. L. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Dana. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(1), 72-78. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2493>

- Nasution, H., Fauzi, A., & Rini, E. S. (2019). *The Effect Of E-Service Quality On E-Loyalty Through E-Satisfaction On Students Of Ovo Application Users At The Faculty Of Economics*. *European Journal of Management and Marketing Studies*, 4(1), 146–162. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3360880>
- Nasution, N. (2017). *Aplikasi Media Televisi Online Berbasis Streaming*. *Sinkron Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 2541-2019. <http://polgan.ac.id/jurnal/index.php/sinkron/article/download/64/45>
- Nurhalima, N., & Hadisaputro, E. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Traveloka dengan Menerapkan Metode TAM. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 466-471. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1778>
- Pamuji, M. A. D. P., Purnomo, D., & Herwandito, S. (2023). Analysis Of The Motives And Level Of Satisfaction Of Users Of Vidio. Com As Streaming Media In Indonesia. *International Journal of Social Science*, 2(6), 2435-2452. doi: 10.53625/ijss.v2i6.5584.
- Pradsmadji, S. I., & Irwansyah, I. (2019). *Pengalaman dan Pandangan Khalayak Pegiat Sinema Non-Produksi Terkait Teknologi 3D Sebagai Pendukung Saluran Komunikasi Film*. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 141. <https://doi.org/10.24912/jk.v11i2.4060>
- Rahmanto, T., & Nuraeni, N. (2021). Analisis Tingkat Kepuasan Nasabah Terhadap Website Pegadaian Menggunakan Metode Tam. *Swabumi (Suara Wawasan Sukabumi): Ilmu Komputer, Manajemen, dan Sosial*, 9(2), 97-106. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v9i2.11175>
- Rohman, A. N., Mukhsin, M., and Ganika, G. (2023). “Penggunaan Technology Acceptance Model Dalam Analisis Actual Use Penggunaan E – Commerce Tokopedia Indonesia Use of the Technology Acceptance Model in Analyzing Actual Use of E - Commerce Tokopedia Indonesia,” *JEMAK-BD \ J. Ekon. Manaj. Akunt. Keuang. Bisnis Digit.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–36.
- Setyawati, R. E. (2020). “Pengaruh Perceived Usefullness, Perceived Ease of Use Terhadap Behavioral Intention To Use dengan Attitude Towards Using sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Gopay Dikota Yogyakarta),” *J. Ekobis Dewantara*, vol. 3, no. 1, pp. 39–51, doi: 10.26460/ed_en.v3i1.1470.
- Sopandi, A., & Maulana, S. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengaduan Tindak Kekerasan Terhadap Perempuan Dan Anak Berbasis Web Dengan Metode Pengembangan Six Sigma Pada P2tp2a Kota Serang. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 5(3), 270-275.

- Statista. (2019c). *Subscription Video On Demand*. Rerieved November 15, 2023, from Statista The Statistics Portal website : <https://www.statista.com/topics/2702/subscription-video-on-demand/>
- Taluke, D., Lakat, R. S., & Sembel, A. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai kecamatan loloda kabupaten halmahera barat. *Spasial*, 6(2), 531-540. <https://doi.org/10.35793/sp.v6i2.25357>
- Venkatesh, V., and Davis, F. D. (2000). "Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies," *Manage. Sci.*, vol. 46, no. 2, pp. 186–204, doi: 10.1287/mnsc.46.2.186.11926.
- Yanuar, A. E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Penjualan Online Berbasis Website (Studi Kasus: Bakso Emsa). *Nuansa Informatika*, 16(1), 19-32. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4661>
- Zhou, R., Wang, X., Shi, Y., Zhang, R., Zhang, L., & Guo, H. (2019). *Measuring e-service quality and its importance to customer satisfaction and loyalty: an empirical study in a telecom setting*. *Electronic Commerce Research*, 19(3), 477–499. <https://doi.org/10.1007/s10660-018-9301-3>